



HÉCTOR CAÑO DÍAZ

# Cómics en pantalla

Adaptaciones  
al cine y televisión  
(1895-1989)



PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

CÓMICS EN PANTALLA  
Adaptaciones al cine y televisión  
(1895-1989)

CÓMICS EN PANTALLA  
Adaptaciones al cine y televisión  
(1895-1989)

*Héctor Caño Díaz*

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

- © Héctor Caño Díaz
- © De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza  
(Vicerrectorado de Cultura y Proyección Social)  
1.ª edición, 2022

Colección Humanidades, n.º 175  
Director de la colección: Juan Carlos Ara Torralba

Prensas de la Universidad de Zaragoza. Edificio de Ciencias Geológicas, c/ Pedro Cerbuna, 12  
50009 Zaragoza, España. Tel.: 976 761 330  
[puz@unizar.es](mailto:puz@unizar.es)      <http://puz.unizar.es>

La colección Humanidades de Prensas de la Universidad de Zaragoza está acreditada con el sello de calidad en ediciones académicas CEA-APQ, promovido por la Unión de Editoriales Universitarias Españolas y avalado por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA) y la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT).

ISBN 978-84-1340-439-4  
Impreso en España  
Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza  
D.L.: Z 683-2022

## INTRODUCCIÓN

Los cómics adaptados al cine dominan las carteleras y generan una recaudación de taquilla muy superior a cualquier otro estreno que pretenda competir con ellos. Suponen el fenómeno más característico de la industria desde hace al menos dos décadas, hasta el punto de identificar a un amplio sector del cine norteamericano actual, con un público masivo respaldando incondicionalmente las superproducciones de las principales compañías. Como cabía esperar, los cómics adaptados han inspirado una verdadera avalancha de libros analizando dicha tendencia: manuales y ensayos más o menos rigurosos que tratan de explicar el panorama. El mercado absorbe docenas de libros así, aunque se limitan a documentar los últimos tiempos y nunca se remontan más indagando en el pasado para referirse a los orígenes del cómic y el cine detectando sus raíces fundamentales.

Las películas basadas en cómics no se cuentan por docenas, ni tampoco por cientos: se cuentan por millares. Hay miles de ellas. Ni siquiera en Estados Unidos —donde hay abundante bibliografía al respecto— existe un único estudio que las recopile. Una deuda incomprensible a lo largo de ciento veinte años de recorrido conjunto.

Tradicionalmente, los analistas señalaban la relación de afinidad entre el cómic y el cine usando un lenguaje similar en muchos aspectos.<sup>1</sup> Los

---

1 Eisner (1996: 40-41, y 1998: 71-73).

hallazgos de Will Eisner en *The Spirit* indicaban la influencia del cine incorporando el plano subjetivo, el plano secuencia o el *trávelin* al articular sus viñetas, usando el claroscuro para modelar figuras y ambientes de forma parecida a la iluminación expresionista del *film noir*. En la actualidad, hay un cierto consenso en considerar el lenguaje del cómic como algo distinto al lenguaje cinematográfico, paralelo y coetáneo pero no equivalente. Insistir en ello solo redundaría en perjuicio del cómic, al insinuar de manera velada que se tratara de una mera imitación del cine, algo así como un «pariente pobre» del otro formato que siempre gozó de un mayor estatus y reconocimiento crítico.<sup>2</sup> En cambio, si esta misma afirmación sugiriese justo lo contrario, que el lenguaje cinematográfico empezó a construirse por influencia del cómic en sus primeros compases, aplicando la estructura gramatical de plano secuencia por imitación directa del otro medio, implicaría que el cinematógrafo tiene una deuda con los dibujantes de cómic jamás admitida ni retribuida en toda su historia.

En efecto, las diferencias de base entre el cine y el cómic son evidentes. El cómic puede jugar con el tamaño y la proporción de las viñetas mientras el cine usa un tamaño de plano estándar, dándose una diferencia de cuadro fijo o variable. El cine incorpora el sonido mientras el cómic permanece mudo, recreando los diálogos y onomatopeyas por medio de textos para ser leídos. El cine se compone de imágenes en movimiento, pero el cómic muestra un movimiento figurado, bien con el apoyo de líneas cinéticas, bien forzando la imaginación para rellenar los espacios en blanco entre viñetas y completar mentalmente la puesta en escena que se presenta en imágenes estáticas. Eso por no hablar del proceso de producción y realización, que no podría ser más distinto y genera sus propias peculiaridades.

Pero, abstrayéndonos de todo lo anterior, la verdadera argamasa que hace funcionar ambos formatos no deja de ser equiparable: la tarea que desempeña el dibujante de *storyboards* —probablemente el profesional más necesario en un rodaje cinematográfico y el más anónimo, es decir, el menos valorado por su trabajo— pone de manifiesto tal circunstancia. Las películas, como los cómics, se construyen usando una misma estructura gramatical: además de la típica estructura en tres actos propia de la función

---

2 McCloud (2001: 23, y 2005: 18).

dramática, nos referimos a la sintaxis del plano secuencia.<sup>3</sup> El encuadre, los ángulos de cámara o el punto de vista, el tamaño de plano (plano general, plano medio, primer plano y plano detalle), así como la cadencia o alternancia de plano-contraplano, más el tratamiento aplicado al color, escenarios y vestuario, iluminación y efectos, diseño y construcción de personajes para todo el reparto de intérpretes... Logrando como resultado una narración sincopada con un ritmo interno que conduce al espectador a lo largo la historia, cuya última finalidad es transmitir o comunicar un relato. Edwin S. Porter fue pionero en dibujar *storyboards* (bocetos esquemáticos de cada plano antes de ser filmado) en *Asalto y robo de un tren*; Serguéi Eisenstein estaba tan obsesionado con acompasar las escenas de *Alexander Nevsky* a las partituras de Prokófiev que realizó un elaboradísimo *storyboard* para coordinar el montaje con la banda sonora, si bien venía usando dicha herramienta desde *El acorazado Potemkin*; Alfred Hitchcock era bien conocido por encargar *storyboards* a colaboradores de confianza como Saul Bass para ceñirse a la planificación previa y medir cada encuadre con precisión milimétrica.<sup>4</sup> A partir de cierto momento, dada la envergadura cada vez mayor de un proyecto, no puede levantarse una producción sin apoyarse en un esmerado diseño que indique al equipo lo que se mostrará en pantalla. El arte conceptual que aportan los ilustradores orienta al director artístico sobre los decorados a construir, pero sobre todo: los *storyboards* —simples dibujos esbozados en papel— explican al operador de cámara y al director de fotografía qué deben filmar. Y esto sucede porque, en esencia, la película entera está contenida en esas viñetas.

Un ejemplo paradigmático sería el análisis de Umberto Eco en su *Lectura de Steve Canyon*, donde describía viñeta tras viñeta una plancha dibujada por Milton Caniff enumerando sus engranajes narrativos para expresar justo a continuación: «Los elementos semánticos se componen de una gramática del encuadre».<sup>5</sup> Esta *gramática del encuadre* es la misma para el lenguaje cinematográfico y, si rastreamos la historia del cómic y la historia del cine hasta sus orígenes, llegaremos a la única conclusión posible: esta concordancia no es fruto de la casualidad ni producto de un sistema

---

3 Gasca y Gubern (1994a y 1994b).

4 Martínez (2011: 91); Hart (2013: 9); Price y Pallant (2015: 8).

5 Eco (1999a y 1999b: 156).

de vasos comunicantes, o por la intertextualidad de formatos coincidentes en el tiempo; más bien se debe a que los pioneros del cinematógrafo lo aprendieron directamente de los dibujantes de cómic. Estamos refiriéndonos a la función narrativa básica, por supuesto. Luego, cada medio permite a los autores jugar con los instrumentos y experimentar ampliando los límites expresivos de su oficio respectivo.

En cualquier caso, este estudio no se ocupa de la semiótica del cómic y el cine. Nuestro propósito es mucho más perentorio: las adaptaciones del cómic a la gran pantalla y la pequeña pantalla (cine y televisión) no son, de ninguna manera, un hecho reciente; ni tan siquiera un suceso reiterado a lo largo de muchas décadas; en su raíz se trata de uno de los pilares sustentantes del medio cinematográfico. Con el tiempo, los cómics adaptados serían uno de tantos ramales que la industria del cine ha recorrido con profusión, pero, remontándonos al principio, creadores como James Stuart Blackton o Winsor McCay efectuaron un trasvase de recursos estilísticos que alimentaron al cinematógrafo dándole un sentido del que aún carecía en sus primeros pasos, en su concepción y desarrollo, cuando todo eran posibilidades por explorar. Se trata de una deuda inconfesa o reconocida parcialmente. El montaje narrativo o montaje invisible de Griffith, así como el montaje de atracciones de Eisenstein, remiten a un único referente anterior, aquel otro medio de comunicación que alterna imágenes en sucesión plano tras plano formando secuencias como una oración gramatical. Un medio que tenía mucho que aportar a los maestros del cine y que iba en vanguardia, por delante incluso de los cineastas, proponiendo nuevas fórmulas mientras establecía una propia identidad: el cómic.

Tras un período embrionario en que el cinematógrafo aún estaba situándose y aprendiendo a hablar —siendo muy evidente quién le transmitió entonces las nociones básicas del lenguaje—, los cómics adaptados permanecen en las salas de cine como una opción entre tantas otras para conquistar al público, parte de un menú amplio que conocemos sobradamente: cine de aventuras, western, comedia, *thriller*... A la búsqueda de argumentos adaptables, los productores podían fijar su atención y optar a los derechos de una novela, pieza de teatro, biografía o musical de Broadway, incluyendo también obras de cómic con potencial de éxito. Una pregunta clave sería si podemos considerar las adaptaciones de cómic un género cinematográfico. Desde luego los libros adaptados no lo serían, los

clasificamos junto a los guiones originales atendiendo más al tema que tratan, no a la procedencia del argumento. Respecto al tema en sí, los cómics abarcan cualquier registro abordando historias de humor, infantiles, costumbristas, policíacas, de suspense, espionaje, terror, ciencia ficción, del Oeste..., además de los típicos superhéroes hoy día tan de moda —hasta eclipsar los demás títulos que pretendemos rescatar en estas páginas, uno de los propósitos de nuestro estudio—; así pues, ¿los cómics adaptados pueden ofrecer al espectador un espíritu distintivo, una personalidad única?

Para caracterizar los rasgos del cómic adaptado y determinar si se trata de un género en sí mismo, debemos apelar a su estética.<sup>6</sup> Dado que los cómics empezaron su andadura insertos en las páginas del periódico, por una mera cuestión de economía de medios los autores recurrían a la síntesis visual: para no exceder el espacio previsto, debían resumir toda la información necesaria para comprender el relato en un número limitado de viñetas. De este modo condensaban la mayor cantidad de información transcribiéndola en código visual para ser asimilada inmediatamente por los lectores, a menudo de manera imperceptible pero muy efectiva. Por ejemplo, el héroe se identifica en un primer instante por su aspecto; los estados de ánimo se presuponen con solo fijarse en la expresión del rostro y la mímica corporal; el escenario suele reducirse a los mínimos elementos seleccionando aquellos más relevantes para el contexto; el tono se ajusta al estilo del dibujante, más humorístico cuanto más caricaturesco sea el trazo; la gravedad o ligereza de la escena se subrayan por el encuadre y la iluminación, de forma sutil pero muy precisa; incluso el tempo (la extensión) está bien planificado para no sobrepasar las tres o cuatro viñetas de una tira estándar, en *sketches* o secuencias que no se demoran en exceso, sino que van directas al asunto para desembocar en un pequeño final satisfactorio; más adelante, al implantar la continuidad entre una tira y la próxima —publicándose al día o la semana siguiente—, introducen la estructura de «continuará...» asentada ya en los folletines por entregas pero depurada en el cómic hasta su máximo rendimiento.

Aunque los cómics amplían su espectro más allá del *daily strip*, dicha concreción se prolonga convirtiéndose en rasgo indisoluble del cómic. La

---

6 Lefèvre (2007); Cohen (2007: 13 y 28).

síntesis de la que es capaz un dibujante profesional diestro distingue dicho medio de comunicación —arte, formato o como queramos referirnos al cómic— y constituye uno de los principales atractivos que han cautivado a los lectores desde siempre: su iconicidad. Héroes y villanos, buenos y malos resaltados por su belleza o fealdad física; estereotipos de masculinidad y feminidad; la evocación de mundos fantásticos —ciudad del futuro, ciudad del crimen, entorno doméstico, paisaje romántico— mediante fondos que condensan el escenario; clichés como el ayudante, la némesis o archienemigo, la *damsel-in-distress* o «chica en apuros», las fuerzas del orden, el relato de origen... Todo ello podríamos encontrarlo en otros filmes, pero los basados en cómics presentan estos ingredientes de manera directa, más efectiva, porque se cimientan en la síntesis visual. Cuando una película con guion original trata de reproducir dichos códigos, solemos decir que tiene «un aire de cómic», «una estética de cómic»... y a menudo esta afirmación suele considerarse un halago, o un reconocimiento tácito de sus claves internas.

Por norma general, un relato cinematográfico en su dimensión literaria procura reforzar la verosimilitud —mediante la suspensión de la incredulidad— construyendo personajes complejos y tridimensionales que habitan escenarios coherentes con su premisa. En cambio, los autores de cómic suelen trabajar con arquetipos. Los cómics aparentemente resuelven el problema de la verosimilitud por la vía del atajo, recurriendo a esquemas comúnmente aceptados, esbozando elementos fácilmente identificables: símbolos o motivos iconográficos. Cuando vemos a Dick Tracy en una viñeta, sabemos al instante que se trata del héroe principal, adscrito al poli-cíaco por su indumentaria, asumimos unos rasgos intrínsecos de su carácter (nobleza, rectitud, coraje, aplomo) y podemos intuir en qué parámetros nos movemos con echar un vistazo. Y así con todos los personajes de cómic, de Brenda Starr a Red Sonja, de Barney Google a Dennis the Menace, de Popeye a Archie Andrews, de Jungle Jim a Batman. Su esmerado diseño los convierte en emblemas, donde hay implícito un verdadero caudal de pequeños significantes: el público al que va enfocado, peripecias anteriores, relevancia sociocultural, período histórico al que remite... Little Orphan Annie nos habla de la pobreza infantil y Barbarella de la liberación femenina, y lo sabemos con mirarlas un momento.

Tal vez se trate de una línea de argumentación sujeta a debate; el lenguaje del cómic es un campo de estudios en perpetua ebullición y tiende a

resaltar la rica gama de recursos instrumentales para plasmar todo tipo de mensajes: estados de ánimo no transferibles solo a palabras, conceptos abstractos, reflexiones introspectivas, ideas políticas o filosóficas, piruetas estilísticas y formales... Pero, retrotrayéndonos al esquema narrativo básico, su capacidad para contar historias, insistimos en sus dos características primordiales: la gramática del encuadre y la iconicidad.

Claro que podemos describir y reconocer una estética del cómic, así como del cómic adaptado al cine. Quizá podríamos compararlo con el cine de animación: aunque se ocupe de distintos temas —*Akira* o *WALL-E* son ciencia ficción, *La Bella y la Bestia* y *El rey león* son musicales—, los clasificamos como un género uniforme aparte del cine de imagen real. Luego hay películas de género transversal o hibridando distintos géneros —*M\*A\*S\*H* es tanto una comedia como cine bélico, *Johnny Guitar* es western y *film noir* al mismo tiempo—, lo que daría pie a clasificar las películas basadas en cómics de forma parecida, adscritas al género principal por temática pero etiquetables como cómic adaptado por su estética.<sup>7</sup> A este respecto, habría mucho que sopesar antes de modificar todas las categorías del análisis cinematográfico y no trataremos aquí de alterarlas añadiendo un género más al abanico existente; basta con arrojar alguna luz en esa dirección, dejándolo a la consideración del lector. Lo que sí procuramos establecer es algo mucho más decisivo y esencial para futuras investigaciones: el patrimonio de cómics adaptados es tan inmenso que desborda cualquier aproximación anterior a la nuestra. No es un suceso coyuntural o un hito esporádico, sino un fenómeno continuado y persistente, una constante en la historia del audiovisual que merece la pena observar de cerca y seguir estudiando.

Además, sin miedo al eclecticismo, nuestro trabajo también quiere fijarse en las series y películas de televisión basadas en cómics, incorporándolas deliberadamente al informe para el cómputo general. Evidentemente, la televisión ofrece programas que nada tienen que ver con lo descrito —informativos o concursos que evolucionaron desde los precursores radiofónicos aplicando la realización multicámara—, pero, cuando afronta la narración en series dramáticas y telefilmes, remite una vez más a la gramática del en-

---

7 Wells (2002); Monticone (2014).

cuadre para contar historias. Hay casos de episodios televisivos estrenados en salas de cine y, por supuesto, las películas de cine se han retransmitido por televisión sin mayor impedimento que la reducción y ajuste de pantalla: esto ha sido posible porque, una vez más, el lenguaje que manejan es sumamente parecido, si no el mismo, en sus mecanismos fundamentales.

Esta relación de parentesco se desarrolla en el apartado correspondiente, aunque podemos adelantar algunas diferencias y similitudes entre cine y televisión. En primer lugar, la televisión se nutre de los anunciantes por lo que suele incluir cortes publicitarios que condicionan su estructura interna anticipándose a las pausas, mientras el cine ofrece películas que se proyectan ininterrumpidamente; esta premisa se contradice cuando las películas se emiten por televisión y queda totalmente obsoleta con la moderna televisión por cable y las nuevas plataformas de *streaming* sin pausas publicitarias. Quizá, el objetivo de la televisión fuera congregarse a toda la familia ofreciendo programas que pudieran atraer a niños y adultos, maridos y mujeres, mientras que las películas apelan a un público especializado por gustos, pero se trataría de una afirmación muy discutible. No podemos comprender un programa de televisión sin adscribirlo a la cadena que lo emite, su imagen corporativa y la línea editorial marca de la casa: *The Addams Family* fue un éxito del canal ABC inspirando a que su competidor CBS lanzara *The Munsters* para igualar la parrilla; los especiales de Charlie Brown se convirtieron en el emblema de CBS durante muchas décadas, asociando la firma de Schulz con el espíritu de la cadena. En cambio, las películas de cine solo tratan de ser coherentes con el estudio que las produce, sus actores y realizadores en nómina: los cortometrajes animados de International Film Service, los seriales de Republic Pictures o los glamurosos estrenos de Warner Bros. y Metro-Goldwyn-Mayer, por ejemplo. Las series de televisión buscan mantenerse en antena y proponen un tipo de relato en bucle, sin final concluyente, que pueda reiniciarse en el próximo episodio, mientras que las películas de cine procuran cerrar la trama llegando al desenlace; una vez más, esto queda en entredicho cuando recordamos los telefilmes autoconclusivos o los seriales cinematográficos. Otro factor que tener en cuenta sería la explotación comercial: las películas de cine gozan de una segunda vida con los reestrenos, antes algo frecuente, pero los programas de televisión nacen con la perspectiva segura de las reemisiones; se conciben para que no acusen el envejecimiento y atraigan a sucesivos espectadores en momentos distintos; gracias a ello, incontables series de dibujos animados han pervivido sin su-

frir desgaste: las producciones de UPA, Hanna-Barbera o Filmation han resistido el paso de los años por su atemporalidad bien calculada. En todo caso, para situar correctamente nuestro estudio, no queremos insistir en los rasgos diferenciadores, sino justo al contrario, subrayar y conciliar los elementos compartidos con propósito integrador.

En cuanto a la metodología, nuestro trabajo presenta un recorrido histórico exhaustivo que comprende absolutamente todos los audiovisuales que adaptan obras de cómic en Estados Unidos, país que ostenta la primacía del sector y marca el rumbo a seguir dominando el circuito internacional desde sus orígenes. No nos detenemos en el análisis formal porque, en caso de hacerlo, el estudio cobraría una dimensión desmesurada; otros ensayos se han ocupado y se ocuparán de ello. Entretanto, ningún libro publicado hasta la fecha ha tenido el atrevimiento de recopilar los centenares, miles de títulos y referencias que componen la totalidad de cómics adaptados desde los Lumière hasta los superhéroes actuales. Como resultado del estudio, ofrecemos una vista panorámica completa que ayude a contemplar el cómic adaptado al cine y televisión como una corriente, digna de consideración no ya por el éxito de taquilla en época actual, sino por su cantidad y variedad en todo momento y horquilla de tiempo.

Nuestro estudio no pretende reconstruir una Historia del Cine y Televisión atendiendo al detalle documental; para ello convendría cotejar este trabajo con un manual genérico que profundice más en el contexto de cada período. Hay muchísimos ensayos para elegir, como la serie *American Cinema: Themes and Variations* de Rutgers University Press, que va desgranando minuciosamente década tras década la historia del cine norteamericano, o *From Daytime to Primetime: The History of American Television Programs* de Greenwood Press, un pormenorizado estudio de la televisión estadounidense por James Roman. Aquí mostramos de manera sucinta, casi enciclopédica, un hecho insoslayable: los cómics han estado presentes en la historia del cinematógrafo exactamente desde su mismo principio, y nunca dejaron de estarlo. La inspiración para los pioneros fue indudable, abriendo posibilidades de fantasía onírica, juego ilusionista y trucajes ópticos. Desde luego, y esto es otro hecho, alumbraron el cine de dibujos animados. Sirvieron para reflejar al público en tiempos de penuria económica y convulsión social como un apéndice de los periódicos. Consolidaron el esquema de serial dramático, a caballo entre la radio y la televisión,

estableciendo las reglas del relato episódico a partir de entonces. Cuando el país entró en guerra, fueron punta de lanza del patriotismo y la propaganda bélica, atendiendo el frente doméstico para consolar a las familias de los combatientes en sus casas. Ayudaron a fijar un ideal nacional, la sociedad del bienestar o sociedad de consumo y su *American way of life* que cultiva el ocio y enarbola unos valores éticos de sentido común, resiliencia y bonhomía. Sirvió como válvula de escape para la generación del *baby-boom* evolucionando para convertirse en un símbolo de juventud, y sirvió indistintamente para preservar el *establishment* ofreciendo entretenimiento anestésico. Siempre, pero más concretamente hacia el final, fue un negocio en aras del espectáculo; una demostración de fuerza o poderío técnico, ideológico y económico.

La importancia de construir una cronología —frente a una estructura por autores, temas, personajes o tendencias— reside en explicar la evolución diacrónica/sincrónica del fenómeno: así se observan los lanzamientos simultáneos, la carrera comercial por copar el mercado, el esfuerzo de los estudios que competían por su cuota de pantalla y los canales de televisión que se posicionaban en la parrilla de programación. Mediante un seguimiento lineal apreciamos una cadena evolutiva que recoge ingredientes previos y anticipa otros venideros: cómo Lee Mendelson innova respecto a series de animación anteriores, o cómo la moda de la «batmanía» desencadenó un renovado interés por los superhéroes en relación con el arte pop. A menudo, esta carrera se convierte en una lucha darwiniana que lleva a la cancelación de unos títulos por la preeminencia de otros, o la extinción de clásicos por el empuje de producciones de rabiosa actualidad.

Como un remedio para el olvido, nuestro estudio hace un esfuerzo por recuperar un volumen importante de la producción cinematográfica del siglo xx sepultada en los archivos, subestimada, fuera de toda consideración o simplemente desconocida por una inmensa parte del sector crítico —del cine o del cómic, tanto da— máxime fuera de su país, cuyos títulos no han sido distribuidos, no han tenido una repercusión notable o han quedado desterrados de la memoria. Por el interés que suscitan las superproducciones de hoy basadas en héroes de cómic, conviene revalorizar el cine adaptado enmarcándolo en una dinámica con más de un siglo de antigüedad, repleta de perlas maravillosas esperando ser redescubiertas y estimadas en el siglo XXI.

# ÍNDICE

Introducción .....	9
1. Los primeros cómics adaptados .....	19
1.1. Louis Lumière y Hermann Vogel.....	19
1.2. <i>Hogan's Alley, The Katzenjammer Kids</i> .....	23
1.3. <i>Buster Brown, Dream of a Rarebit Fiend</i> .....	27
1.4. <i>Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the NY Herald ...</i>	31
1.5. International Film Service: <i>living comic strips</i> .....	37
1.6. Héroes cotidianos: <i>Little Orphan Annie, Ella Cinders</i> .....	42
2. Cine sonoro y seriales cinematográficos.....	49
2.1. La llegada del sonoro: <i>Skippy</i> .....	49
2.2. La era de los seriales .....	52
2.3. Héroes del <i>pulp</i> : <i>Tarzan, Buck Rogers</i> .....	55
2.4. <i>Flash Gordon, Ace Drummond, Dick Tracy</i> .....	59
2.5. Diversificación: <i>Blondie, Red Ryder, Li'l Abner</i> .....	62
2.6. El New Deal y la nueva prosperidad .....	67
2.7. <i>Citizen Kane</i> y los primeros superhéroes.....	68
3. Patriotismo y televisión .....	75
3.1. La Segunda Guerra Mundial en los cómics y el cine .....	75
3.2. <i>Brenda Starr, Jiggs and Maggie, Jungle Jim</i> .....	80
3.3. La implantación del televisor en América.....	83

3.4.	Confort y nostalgia: <i>Gasoline Alley, Up Front</i> .....	86
3.5.	<i>Adventures of Superman, Sheena Queen of the Jungle</i> .....	90
3.6.	Cine y televisión: distinto formato, mismo lenguaje.....	94
4.	América en la encrucijada. Cómics y <i>pop-art</i> .....	99
4.1.	<i>The Sad Sack, Dennis the Menace</i> y el apogeo de Al Capp....	99
4.2.	UPA y Rembrandt Films: una estética depurada.....	102
4.3.	Generaciones: <i>Archie, Peanuts</i> y Andy Warhol.....	104
4.4.	La sociedad del bienestar y el cine.....	111
4.5.	<i>Batman y The Marvel Super Heroes</i> .....	114
4.6.	Filmation: Saturday Morning Cartoons.....	118
4.7.	Sexo y psicodelia: <i>Barbarella, Fritz the Cat</i> .....	121
5.	Rumbo a las superproducciones.....	125
5.1.	El <i>revival</i> inglés de <i>Tales from the Crypt, Super-Friends</i> ....	125
5.2.	Humor satírico: <i>National Lampoon, MAD</i> .....	128
5.3.	Los efectos de la contracultura en el cine.....	133
5.4.	Spider-Man y Hulk en CBS. Despega el fenómeno fan....	136
5.5.	<i>Legends of the Superheroes, The New Shmoo</i> .....	142
5.6.	Creerás que un hombre puede volar.....	146
5.7.	El cine de efectos especiales y los rompetaquillas.....	150
5.8.	What, Me Worry? <i>Garfield, Annie, Heavy Metal</i> .....	153
5.9.	<i>Supergirl, Red Sonja</i> y la boda de Spider-Man.....	160
5.10.	<i>Comic Book Confidential</i> y la batmanía.....	166
	Conclusiones.....	175
	Filmografía (guía cronológica).....	183
	Índice por títulos.....	315
	Índice por autores.....	319
	Bibliografía.....	323

*Este libro se terminó de imprimir  
en los talleres del Servicio de Publicaciones  
de la Universidad de Zaragoza  
en mayo de 2022*



LOS CÓMICS PARTEN DE UNA PREMISA ESQUEMÁTICA para sintetizar la trama usando recursos estilísticos propios. Un hombre apuesto con amplio mentón como Dick Tracy o Flash Gordon se asocia con el héroe desde el primer instante. Un personaje de cómic se caracteriza por su impacto inmediato, y como tal puede conducirnos por un relato de aventuras, detectivesco, terrorífico, del Oeste... Las películas basadas en cómics no se cuentan por docenas, ni tampoco por cientos: se cuentan por millares. El Séptimo Arte no puede mirar por encima de hombro al Noveno Arte. Como remedio para el olvido, este estudio recupera un volumen importante de la producción cinematográfica del siglo xx sepultada en los archivos, subestimada o simplemente desconocida. Por el interés que suscitan las superproducciones de hoy basadas en héroes de cómic, conviene revalorizar el cine adaptado enmarcándolo en una dinámica con más de cien años de antigüedad, repleta de perlas maravillosas que esperan ser redescubiertas y estimadas en el siglo XXI.



## HÉCTOR CAÑO DÍAZ

Licenciado en Humanidades y máster universitario en Antropología Aplicada. Doctorado Interuniversitario en Filosofía por las universidades de Alicante, Almería, Castilla-La Mancha, La Laguna, Murcia y Zaragoza. Egresado de la Escuela de la Cinematografía y el Audiovisual de la Comunidad de Madrid (ECAM) y del Instituto Oficial de Radiotelevisión Española (IORTVE). Autor de cómics para diversas editoriales y plataformas, y de las monografías *La rebelión de Ayn Rand y Steve Ditko. Poder y Responsabilidad* (Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha y Editorial de la Universidad de Cantabria, 2019) y *Todos los héroes. Arquetipos heroicos en el pulp, los cómics, la radio, la televisión y el cine norteamericano* (Ediciones Universidad de Murcia, 2021). Actualmente trabaja como profesor de Historia en Madrid.